

Ce que tu vas apprendre à faire :

- Écrire un algorithme, un algorithme ou un programme qui permet une interaction avec l'utilisateur.
- Notion d'action, de collision, de condition, de boucle.
- Exprimer ta pensée à l'aide d'outils de description adaptés : algorithme, algorithme, programme.

- Qu'est-ce qu'un algorithme ?

Cliquer sur ce lien <https://www.youtube.com/watch?v=tbmKIErjnns>

.....
.....

- Qu'est-ce qu'un algorithme ?

Cliquer sur ce lien <https://www.youtube.com/watch?v=yUT14Uml4h4&t=54s>

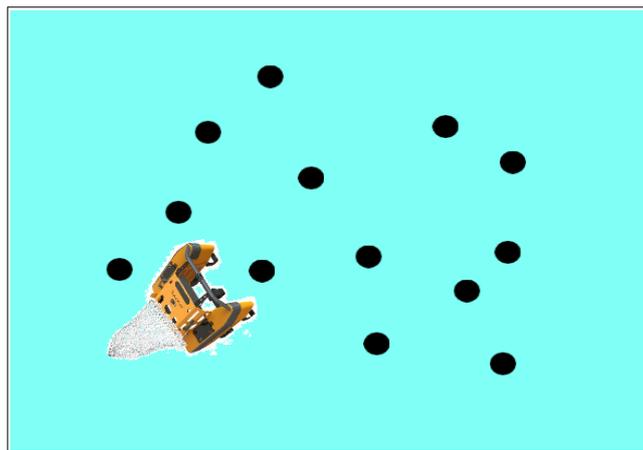
.....
.....

- Découvrir un logiciel de programmation par simulation

Cliquer sur le lien [PRÉSENTATION DE SCRATCH 3](#)

Cliquer sur le lien [PREMIER PROGRAMME AVEC SCRATCH 3](#)

1- Activité : simuler la collecte de déchets par le robot avec le logiciel Scratch 3



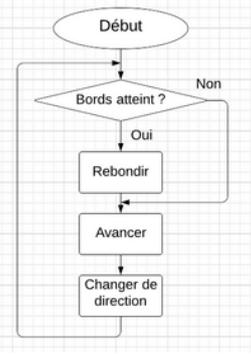
Etape1 : Préparer l'arrière-plan

- Démarrer Scratch 3.
- Sélectionner l'arrière-plan (**Peindre**) et convertir en **bitmap**.
- Colorer en bleu l'arrière-plan avec l'outil **pot de peinture**.

Etape2 : Insérer le robot à partir de votre répertoire

- Fichier à réclamer au professeur.

Etape3 : programmer le déplacement aléatoire du robot

Algorithme	Algorithme	Programme
<p>Début Répéter indéfiniment Si le bords est atteint ? Rebondir Sinon Avancer de x pas Changer de direction</p>		

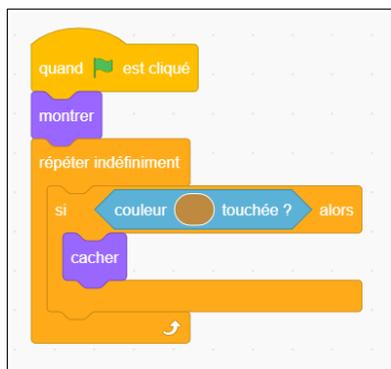
- Tester le programme.

Etape4 : Insérer un déchet

- Créer un lutin (**Outil Peindre**) puis dans **Costume** utiliser l’outil **cerce** et **remplissage noir** pour dessiner.

- Programmer le lutin « déchet »

Lorsque le déchet rencontre le robot, il doit disparaître de la scène.



Etape5 : Dupliquer plusieurs fois le déchet et tester le programme

2- Bilan de la séance

.....

.....

.....

.....

.....

.....